

02

Modos de importação de objetos

Na aula passada, copiamos a logo criada no Illustrator e colamos dentro do Photoshop como *Smart Object* para preparar a simulação do adesivo. Além desta opção, há ainda mais três maneiras diferentes de trazer elementos externos. Vamos aproveitar para reforçar como cada uma delas funciona.

Smart Object

Ideal para quem precisa manter a possibilidade de edição do objeto. Este modo preserva todas as suas informações originais. No caso de arquivos vetoriais, por exemplo, o duplo clique sobre o *thumbnail* da camada a abre diretamente no Illustrator. Imagens bitmap também podem ser importadas desta maneira.

Os principais motivos para trabalhar com *Smart Objects* são:

- Executar transformações não destrutivas. É possível dimensionar, girar, inclinar, distorcer, transformar a perspectiva ou deformar uma camada sem perder os dados ou a qualidade da imagem original porque as transformações não afetam os dados originais.
- Trabalhar com dados de vetor (não há rasterização - transformação do arquivo de vetor em imagem bitmap).
- Aplicar *Smart Filters*: é possível criar e editar filtros aplicados a *Smart Objects* a qualquer hora.
- Atualizar todas as instâncias de um *Smart Object* de uma única vez ao editar o arquivo raiz. Se o objeto aparece mais de uma vez na arte, quando o original for editado todos os demais serão atualizados.

Pixels

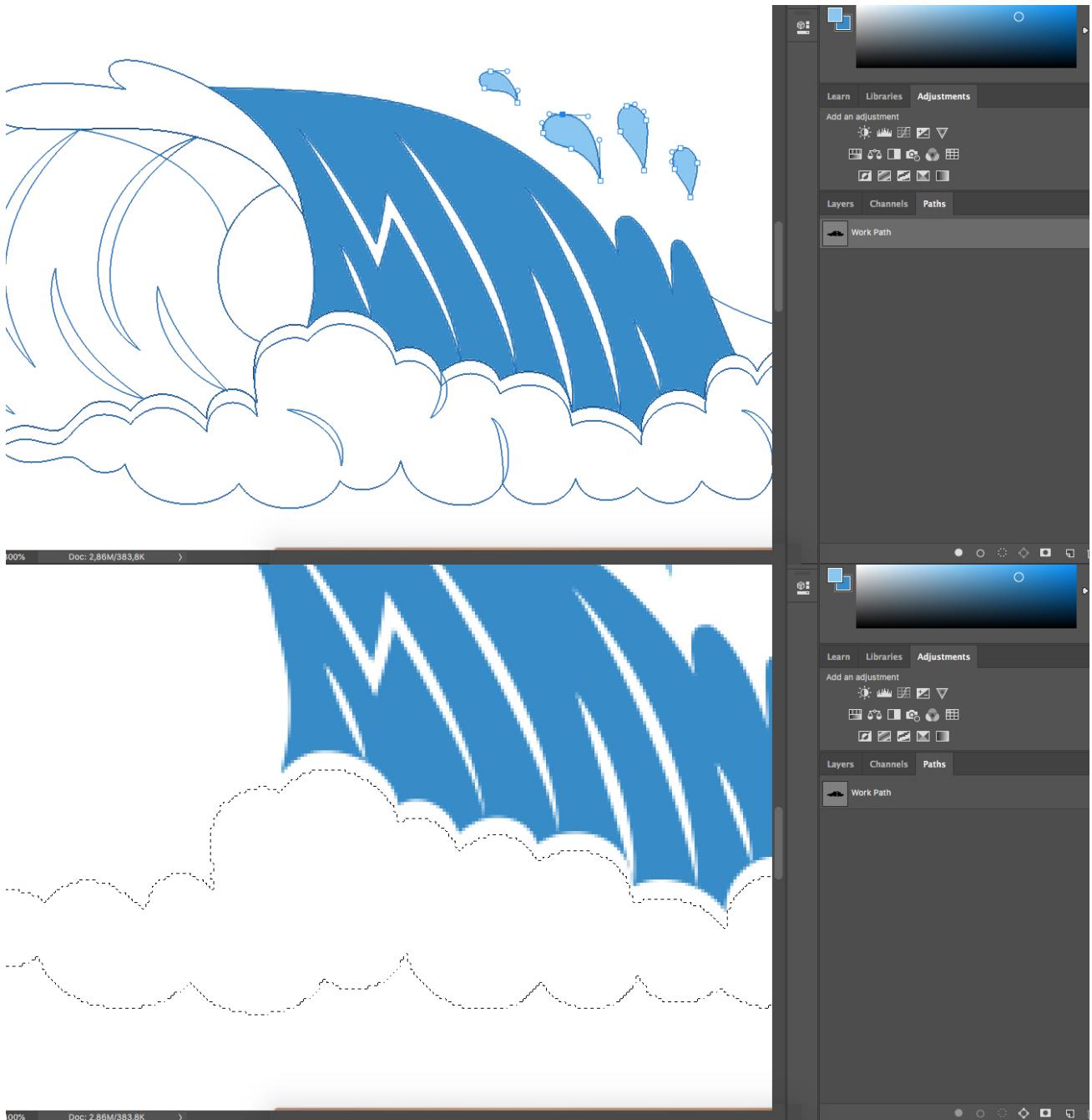
Traz o elemento como uma camada bitmap sobre a qual podem ser utilizadas algumas funcionalidades que não são possíveis com *Smart Objects*, como as ferramentas *Brush* e *Dodge & Burn*. Esta alternativa não preserva as informações originais do arquivo, de modo que distorções podem alterar sua qualidade. Fora isso, vetores são rasterizados e perdem suas propriedades de traçado.



Vamos utilizar esta imagem como base para exemplificar os dois próximos modos.

Path

Para trabalhos de formas vetoriais individuais no Photoshop, isto é, com informações de preenchimento e traçado, apenas. O software importará o caminho do vetor, que poderá ser editado com as ferramentas da aba *Path*. É uma boa escolha também para fazer seleções a partir de desenhos com contornos complexos.



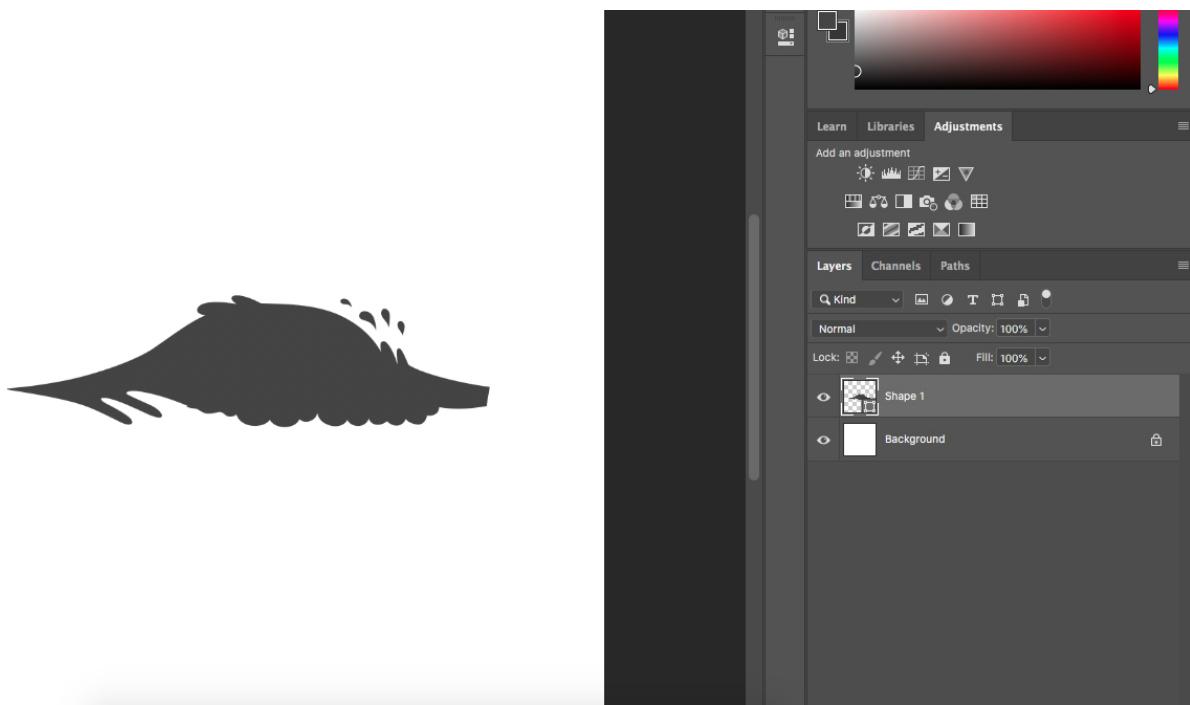
Ao trazer um desenho vetorial como *Path*, acesse o painel *Paths*, onde ele estará salvo. Assim como no Illustrator, com a ferramenta *Direct Selection Tool* (atälho tecla A) você poderá trabalhar os pontos individuais do segmento. Além disso, é possível selecionar partes específicas do desenho para lhes atribuir diferentes cores de preenchimento e traçado. Caso você não selecione nenhuma seção específica, a forma será pintada toda de uma única cor e perderá as informações internas. Você também consegue fazer seleções com suas diferentes partes.



Da esquerda para direita, as ferramentas Path: 1. define cor de preenchimento; 2. define cor de traçado; 3. faz seleção a partir da área escolhida; 4. cria um *Path* a partir de uma seleção - não estará ativo caso já exista um; 5. cria máscara de camada a partir da(s) parte(s) selecionada(s) do *Path*; 6. cria nova camada para *Path*; 7. deleta um *Path*.

Shape Layer

Assim como a opção *Path*, é mais indicada para vetores e formas individuais, que também poderão ter valores de preenchimento e traçado editados. Diferente do *Path*, não será interpretado o caminho do objeto.



Neste caso, a onda é copiada para o Photoshop como uma camada. Ele não tem as propriedades do *Path* que a habilitam a escolher cores de preenchimento e traçado. A onda foi colorida com a amostra do *foreground*. Duplo clique sobre o *thumbnail* permite a troca da cor.